

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK MIFTAHUL ULUM KEBUN BARU
Kelas/ Semester	: X / Gasal
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak.
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan X 5 JP (@45 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

<p>KI.3</p>	<p>Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaran, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>
<p>KI.4</p>	<p>Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p>

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur-unsur warna CMYK dan RGB

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB

3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB

4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB.

4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan observasi, diskusi, dan tanya jawab, diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan konsep dan proses terjadinya warna dengan mandiri
2. Menjelaskan unsur-unsur warna, karakter masing-masing warna dengan penuh tanggung jawab.
3. Menjelaskan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dengan mandiri
4. Mempresentasikan jenis-jenis warna dan karakter masing-masing warna dengan penuh tanggung jawab.
5. Merancang berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

E. Materi Pembelajaran

1. Unsur dan Prinsip Seni Grafis

(Materi pelajaran terlampir)

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan berfikir : Sientific
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Observasi, diskusi dan penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran**1. Pertemuan ke 1**

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
1. Pendahuluan		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Melakukan pengkondisian peserta didik 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan 5. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan 6. Melakukan Pre test. 		10 Menit
2. Kegiatan Inti		
<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>); 	Peserta didik melihat video tentang perkembangan desain grafis <ul style="list-style-type: none"> • Video berisi perkembangan dan manfaat desain Peserta didik duduk berkelompok (satu kelompok terdiri dari 4 orang)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk mengidentifikasi unsur unsur warna dan prinsip seni grafis • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. • Siswa membaca buku berkaitan dengan unsur warna dan prinsip seni grafis • Siswa mencari sumber-sumber lain melalui Internet. • Siswa berdiskusi tentang unsur warna dan prinsip seni grafis • Siswa mengidentifikasi unsur warna dan prinsip seni grafis • Guru menugaskan siswa untuk menentukan masalah utama dalam menciptakan sebuah karya seni grafis • Siswa mengidentifikasi masalah-masalah melalui contoh yang didemonstrasikan oleh guru mengenai unsur warna dan prinsip seni grafis 	65 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan data (Data Collection) 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku untuk mendapatkan informasi tentang unsur warna dan prinsip seni grafis • Berdasarkan hasil membaca buku dan diskusi siswa merumuskan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah karya seni grafis • Siswa menggali informasi tentang cara merancang sebuah karya desain grafis dari buku dan internet • Siswa mendiskusikan tahap-tahap merancang sebuah karya seni grafis • Siswa menyampaikan pada kelompok lain dan menanggapi berkaitan prosedur merancang sebuah karya seni grafis 	
<ul style="list-style-type: none"> • Pembuktian (verification) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkombinasikan unsur-unsur seni grafis sesuai dengan prinsip-prinsipnya • Siswa mencoba membuat sebuah karya seni grafis (nirmana) 	
<ul style="list-style-type: none"> • Menarik kesimpulan (generalization) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk membuat sebuah karya seni grafis • Siswa menyajikan karya seni grafis • Siswa lain memberikan tanggapan karya yang dibuat • Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. • Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan membuat sebuah karya seni grafis 	
3. Penutup (15 menit)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bersama-sama siswa diminta untuk menyimpulkan tentang unsur dan prinsip seni grafis 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh siswa secara individu untuk mengerjakannya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. 5. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 		

H. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a. Teknik : Non Test dan Test

b. Bentuk :

- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis/uraian
- Penilaian keterampilan : Pembuatan produk (slide presentasi)

PENILAIAN PENGETAHUAN

❖ TES TERTULIS : ESSAY

Kisi-kisisoal

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	THB	Jenis Soal	Soal
3.2 Mendiskusikan fungsi dan Unsur warna CMYK dan RGB	3.2.3 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB 3.2.4 Membandingkan warna CMYK dengan RGB	a. Menjelaskan konsep dan proses terjadinya warna dengan mandiri b. Menjelaskan unsur-unsur warna, karakter masing-masing warna dengan penuh tanggung jawab. c. Menjelaskan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dengan mandiri	1. Peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur seni grafis 2. Peserta didik dapat mengelompokkan warna 3. peserta dapat mendeskripsikan tekstur dan ruang 4. Peserta didik dapat menetapkan tata letak unsur-unsur garis 5. Peserta didik dapat menetapkan tata letak unsur warna		Essay Essay Essay	1. Jelaskan unsur seni grafis! 2. warna dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Sebutkan warna apa saja yang termasuk dalam kategori warna primer! 3. apa yang dimaksud dengan tekstur dan ruang dalam desain grafis? 4. jelaskan prinsip-prinsip seni grafis untuk tujuan komunikasi visual dari sebuah karya desain? 5. jelaskan tentang warna RGB dan CMYK!
4.2 Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi	d. Mempresentasikan jenis-jenis warna dan karakter masing-masing warna dengan penuh tanggung jawab. e. Merancang berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dengan mandiri.				

Kunci Jawaban :

- garis, bidang, tekstur, ruang, ukuran, warna
- Merah, kuning, biru
- Tekstur adalah nilai halus dan kasarnya sebuah benda, ruang adalah jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya
- Ruang kosong, kejelasan, kesederhanaan, emphasis
- RGB= red green blue, sistem warna untuk display monitor, CMYK = cyan, magenta, yellow, black adalah sistem pewarnaan yang biasanya untuk keperluan percetakan.

Kriteria Penskoran :

No. Soal	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20

Jadiskor ideal = 100

$$NILAI = \frac{\text{SkorPerolehan}}{100} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

❖ **KARYA**

Indikator penilaian keterampilan :

4.7.1 Membuat sebuah karya seni grafis nirmana

Instrumen :

1. nirmana garis
2. menggabungkan garis-garis sehingga membentuk suatu karya seni grafis

❖ **KRITERIA PENILAIAN DESAIN NIRMANA**

No.	Nama/Kelompok	Aspek yang dinilai																Skor Perolehan		
		Unsur warna				Kombinasi				Model Warna				Gamut						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan :

Point	KeteranganAspek Yang Dinilai			
	Unsur warna	Kombinasi	Model Warna	Gamut
1	Kurang	Kurang	Kurang	Kurang
2	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup
3	Baik	Baik	Baik	Baik
4	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	SangatBaik

I. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat dan media pembelajaran : LCD, Laptop, whiteboard, bahan tayang (PPT)
2. Sumber belajar :
 - Buku Desain Grafis Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2013,
 - Ebook (Desain Grafis)
 - Ebook Tutorial Corel Draw X7
 - Ebook Tutorial Adobe Photoshop CS6
 - Internet

Pamekasan, 24 September 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

YANTO, S.Pd. MM

Guru Mata Pelajaran,

MULYADI, S.Kom